

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
**Image Problem Mailbox.**

SU 0876142

OCT 1981

1981

SHER/★ P36 L5783 E/35 ★SU-876-142  
Electronic board game - has coloured indicators under  
transparent squares, control units, AND/gates and OR/gates  
SHERSHAKOV A P 03.01.77-SU-577866 (03.01.77-SU-440338)  
W04 (30.10.81) A63f-03/02  
03.01.77 as 440338 (1439MC)

An electronic game for one or two players consists of a board divided into squares. The game is designed for easier operation by having various coloured indicators under each square, control units, each comprising a switch and two AND-elements, memory elements, OR-elements and game end indicators, connected via the OR-elements to the decoders. The game also has a playing turn switch with its outputs connected to the AND-elements, with each square of the board being in the form of a transparent key linked kinematically to the switches. Bul.40/30.10.81 (3pp)

Союз Советских  
Социалистических  
Республик



Государственный комитет  
СССР  
по делам изобретений  
и открытий

# О П И С А Н И Е ИЗОБРЕТЕНИЯ

К АВТОРСКОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВУ

(11) 876142

(61) Дополнительное к авт. свид-ву —

(22) Заявлено 03.01.77 (21) 2440338/28-12

с присоединением заявки № 2577866/12

(23) Приоритет —

Опубликовано 30.10.81. Бюллетень № 40

Дата опубликования описания 30.10.81

(51) М. Кл.<sup>3</sup>

А 63 F 3/02

(53) УДК 685.473.  
.5(088.8)

(72) Авторы  
изобретения

А.П. Шершаков и Е.Л. Хрекин

(71) Заявитель

(54) ИГРА

Изобретение относится к промышленности культтоваров, в частности к настольным играм.

Известна игра, содержащая игровое поле с клетками [1].

Недостатком этой игры является то, что она не позволяет многократно использовать поле игровых клеток, что вызывает неудобства в пользовании ею.

Цель изобретения — повышение удобства пользования.

Указанная цель достигается за счет того, что игра имеет различные по цвету индикаторы, установленные под каждой клеткой игрового поля, блоки управления, каждый из которых состоит из ключа, первого и второго элемента И, один из входов которых соединен с ключом, и двух элементов памяти, входы каждого из которых связаны с выходом одного из элементов И, а выходы — с одним из индикаторов, первый и второй дешифраторы, входы первого из которых соединены с выходами первых элементов

памяти, а входы второго соединены с выходами вторых элементов памяти, первый и второй элементы ИЛИ, два индикаторных элемента окончания игры, вход каждого из которых через один из элементов ИЛИ связан с выходами одного из дешифраторов и переключатель очередности хода, первый выход которого соединен со вторыми входами первых элементов И, а его второй выход связан со вторыми входами вторых элементов И, при этом каждая клетка игрового поля выполнена в виде клавиши из прозрачного материала и кинематически связанной с ключами.

Сущность изобретения поясняется чертежом.

Игра содержит игровое поле, в которой каждая игровая клетка представляет собой клавишу из прозрачного материала, кинематически связанную с ключом 1, электронных блоков 2, которые состоят также из первого 3 и второго 4 элементов И, первые входы ко-

торых соединены с выходом ключа 1, двух элементов 5 памяти, вход каждого из которых соединен с выходом одного из элементов И 3 или 4, индикаторов 6 и 7. Игра содержит также два дешифратора 8 и 9, входы которых связаны с выходами элементов 5 памяти, два элемента ИЛИ - 10 и 11, каждый из которых подключен к одному из дешифраторов, индикаторные элементы 12 и 13 5 10 окончания игры, переключатель 14 очередности хода, первый выход которого соединен с вторыми входами первых элементов И 3, а его второй выход связан с вторыми входами элементов И 4 и ключевой элемент 15 сброса, соединенный со всеми элементами 5 памяти.

Устройство работает следующим образом.

Переключатели 14 очередности хода устанавливают очередность хода сторон перед каждым ходом. В исходном состоянии индикаторы 6, 7 и индикаторные элементы 12 и 13 5 10 окончания игры не включены, так как нет воздействия на ключи 1. Пусть переключатель 14 очередности хода в таком положении, когда с его выхода сигнал попадает на второй вход элемента И 3, тогда при нажатии клавиши данной клетки включается ключ 1 и сигнал с его выхода попадает на первый вход элемента И 3, который, включившись, через элемент 5 35 памяти включает индикатор 6. С выхода элемента 5 памяти сигнал также попадает на вход дешифратора 9. Затем необходимо перевести переключатель 14 очередности хода в другое положение. Сигнал с другого его выхода попадает на второй вход второго элемента И 4. Так как в этой игровой клетке уже включен индикатор 6, то она считается занятой 40 одной из сторон, и другая сторона должна искать еще не занятую игровую клетку, нажав на клавишу которой, включит индикатор 7 новой клетки.

Таким образом, соблюдая очередность хода, набирают включенные игровые клетки до тех пор, пока какая-либо сторона первой не получит комбинацию включенных индикаторов 6 или 7. Эта же комбинация сигналов будет воздействовать на входы дешифраторов 8 и 9. В зависимости от того, какая играющая 55

сторона первой наберет любую комбинацию из тех, что заложены включается дешифратор 9 или 10. В этом случае сигнал с включенного дешифратора 9 или 10 5 10 через элемент ИЛИ 10 или 11 включает соответственно один из индикаторных элементов 12 или 13, что означает выигрыш одной из сторон и окончание игры.

Для возобновления игры необходимо ключевым элементом 15 сброса вернуть элементы 5 памяти в исходное состояние.

Таким образом, предлагаемое выполнение игры позволяет расширить область ее применения, делая возможным ее использование в различных неблагоприятных условиях, например, тряски, вибрации и т. д.

#### Формула изобретения

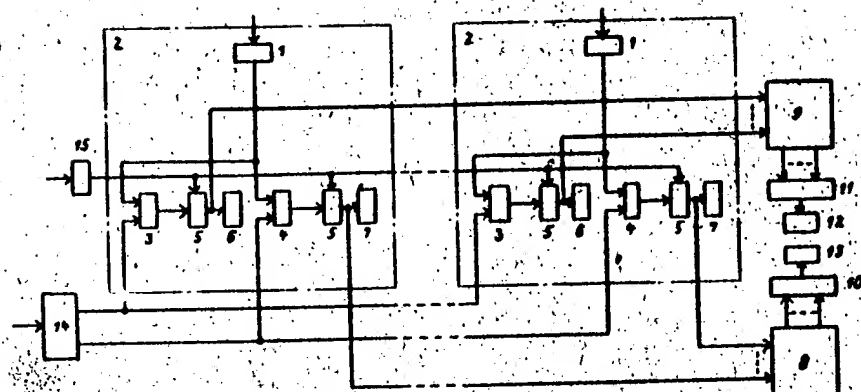
Игра, содержащая игровое поле с клетками, отличающаяся тем, что, с целью повышения удобства пользования, она имеет различные по 25 цвету индикаторы, установленные под каждой клеткой игрового поля, блоку управления, каждый из которых состоит из ключа, первого и второго элемента И, один из входов которых соединен с ключом, и двух элементов памяти, входы каждого из которых связаны с выходами одного из элементов И, а выходы с одним из индикаторов, первый и второй дешифратора, входы первого из которых соединены с выходами первых элементов памяти, а входы второго соединены с выходами вторых элементов памяти, первый и второй элементы ИЛИ, два индикаторных элемента окончания игры, вход каждого из которых через один из 30 элементов ИЛИ связан с выходами одного из дешифраторов, и переключатель очередности хода, первый выход которого соединен со вторыми входами первых элементов И, а его второй выход связан со вторыми входами вторых элементов И, при этом каждая клетка игрового поля 40 выполнена в виде клавиши из прозрачного материала и кинематически связана с ключами.

#### Источники информации,

принятые во внимание при экспертизе

1. Патент Франции № 2033765, кл. А 63 F 3/02, 1972.

876142



Составитель А. Шумилин  
 Редактор И. Ковальчук Техред А. Ач Корректор С. Ш кмар

Заказ 9424/4

Тираж 420

Подписное

ВНИИПИ Государственного комитета СССР  
 по делам изобретений и открытий  
 113035, Москва, Ж-35, Раушская наб., д. 4/5

Филиал ППП "Патент", г. Ужгород, ул. Проектная, 4